

Note aux éducateurs

A tous ceux, nombreux, qui ont vu *Kirikou et la sorcière*, et qui en ont exploité les multiples pistes pédagogiques avec le dossier qui l'accompagnait, nous proposons un autre livret qui permet d'entrer dans l'univers de *Princes et princesses* et d'avoir tout un éventail d'activités documentaires, de lecture, d'écrit, d'expression orale et plastique.

Ils pourront ainsi prolonger avec les enfants l'émotion esthétique, les amener à réfléchir sur l'organisation et le sens de chacun des contes, leur permettre de développer encore un peu plus leur réflexion critique, leur capacité de comparaison, de rapprochement, de confrontation avec d'autres œuvres.

Composition du dossier

Il comprend six parties correspondant à chacun des contes et une bibliographie qui permet encore d'étendre le champ des recherches si on le souhaite.

Pour chaque histoire on y trouvera :

- un dossier documentaire,
- une analyse du conte,
- des pistes de lecture,
- des propositions d'écriture,
- des suggestions de mise en jeu.

A propos du film

Eléments techniques

Inspiré par le théâtre d'ombres, sa force graphique et son intensité poétique, Michel Ocelot a participé à de nombreux ateliers avec des enfants à qui il apprenait les techniques de l'animation avec ces silhouettes éclairées à contre-jour. Cette source d'inspiration lui a donné l'idée de réaliser, il y a presque dix ans, des petits films destinés à l'origine à la télévision.

Chaque conte commence par un prologue où deux enfants (une fille et un garçon) créatifs et curieux se retrouvent dans un cinéma désaffecté et, avec l'aide d'un technicien, se documentent, discutent, inventent, dessinent et se déguisent.

Les techniques utilisées sont simples et ne font pas appel à l'ordinateur : papier découpé animé sous caméra, animation en phase découpée, animation en pâte à modeler (pour la trompe de l'éléphant et la limace), animation de maquette pour le mégaradar, animation de la lumière pour l'épisode de la sorcière...

Thèmes et inspirations

Michel Ocelot s'est parfois inspiré de contes anciens qu'il a transformés, aménagés. On trouve déjà les thèmes qu'il reprendra ensuite dans *Kirikou et la sorcière* : les femmes autonomes - appelées sorcières - qui n'acceptent pas l'agression des hommes et se défendent. La sorcière qu'on épouse, des héros masculins jeunes et innocents, curieux, qui veulent aller au-delà des idées toutes faites.

Comme dans *Kirikou*, on retrouve le goût du détail, les références à des éléments précis, botaniques pour les plantes et la végétation, historiques, ethnologiques en ce qui concerne le Japon, l'Égypte, le Moyen Âge, les costumes...

LE THÉÂTRE D'OMBRES DÉCOUPÉES

Le théâtre d'ombres dont Michel Ocelot s'est inspiré dans l'animation de ses contes, est un art très ancien, probablement originaire d'Asie et plus particulièrement de Chine où les ombres étaient populaires dès le XI^e siècle. Puis cette forme de théâtre s'étend à l'Indonésie, la Thaïlande, la Turquie, la Grèce et la France (vers 1772 avec le théâtre Séraphin).

Le principe de base est très simple : un écran, une source de lumière et entre les deux, des ombres découpées.

Le théâtre

Comme pour un théâtre de marionnettes, il comprend une partie inférieure pour se cacher, des coulisses et un écran.

L'écran est composé d'un cadre de bois dont les dimensions moyennes peuvent être de 1 m de haut sur 1,50 m de large.

Pour obtenir un écran translucide on peut utiliser du tissu blanc ou du papier calque résistant.



Un démon yak en position bondissante.
Nany talung, pattani, XIX^e S.

Les ombres découpées

Les personnages sont dessinés sur du carton de résistance moyenne puis découpés (leur hauteur peut varier entre 10 et 20 cm).

Pour la manipulation, on colle derrière une baguette de bois.

On peut prévoir une articulation d'un bras ou de la tête qui se réalise avec une attache parisienne. A la partie mobile, on fixe de manière souple une autre baguette qui sera manipulée horizontalement.

On peut évider certaines parties des silhouettes et coller du papier de couleur. On peut naturellement confectonner des décors accrochés en haut de l'écran ou sur les côtés. On peut utiliser des éléments naturels (branches, fleurs...)

Ne jamais oublier que les personnages doivent être schématisés car un beau dessin ne donne pas forcément une ombre expressive.



Le dieu Shiva. Nant along.
Pattani, XIX^e S.



La source lumineuse

On peut utiliser une forte lampe de poche, un projecteur de diapositives, un tube fluorescent qui peut être placé en haut de l'écran (ce qui évite les ombres projetées des baguettes).

Il est nécessaire de faire des essais au préalable en fonction de l'effet que l'on désire obtenir.

Mise en jeu

Faire apparaître les personnages par les côtés et ne pas oublier l'ambiance sonore. Des instruments de musique simples (percussions, xylophones, boîtes à musique...) apporteront beaucoup au spectacle.

1 - LA PRINCESSE DES DIAMANTS

DOCUMENTATION

Éléments généraux sur les contes merveilleux

Après de nombreux travaux datant seulement du début du XXe siècle, l'approche ethnographique, historique et morphologique du conte connaît une avancée décisive avec la publication des travaux de Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, en 1928, qui restent encore la principale référence en la matière.

On appelle conte merveilleux un conte qui part d'un méfait ou d'un manque et qui passe par les fonctions intermédiaires pour aboutir au mariage ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement.

Interviennent également des éléments magiques sous formes d'objets ou de pouvoirs.

On peut donc dans le déroulement des contes identifier certains des éléments suivants que l'on illustrera par des exemples pris dans *La princesse des diamants* :

- La présentation du héros ou de l'héroïne

Qui est le personnage principal ? Comment est-il ?

C'est un jeune prince.

- La mission du héros

Quel problème se pose ? Que devra faire le héros ?

Retrouver les 111 diamants et reconstituer le collier dans le temps compté par un sablier et mettre un terme à la malédiction qui frappe la princesse d'immobilité.

- Les dangers rencontrés

La mission du héros est toujours difficile et comporte des risques.

Risquer d'être transformé en fourmi.

- Les interdits

Les interdits sont énoncés comme une règle du jeu qu'il ne faut pas transgresser.

Il ne faut pas toucher à un diamant sous peine d'avoir à remplir la mission.

Il est interdit de se faire aider par un autre prince.

- Les aides

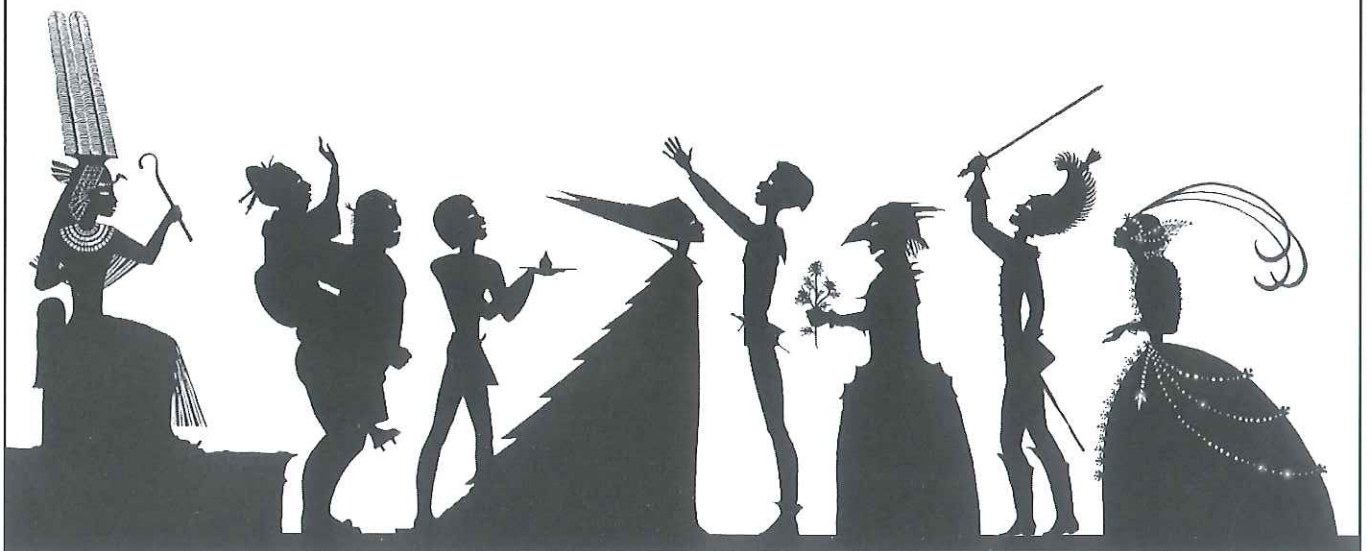
Qui va aider le héros ? Souvent il rend un service, à la suite de quoi quelqu'un l'aide.

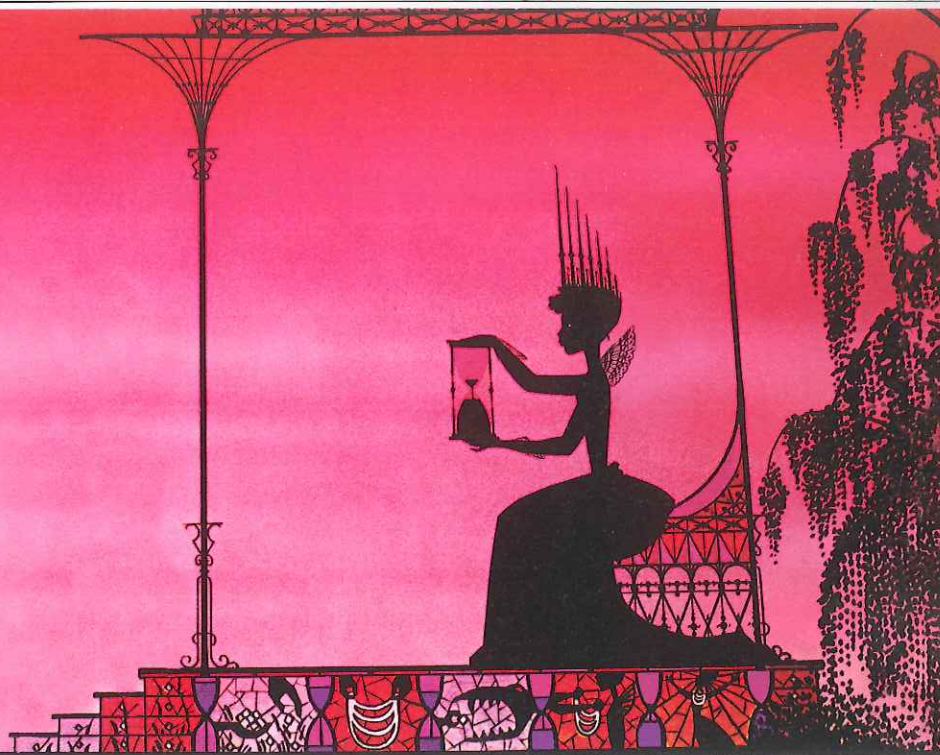
Il empêche la destruction des fourmis qui, en remerciement, vont l'aider à rapporter les diamants.

- Le dénouement

Comment se termine la mission du héros ? Est-il heureux ? Pourquoi ?

Le prince délivre la princesse et l'épouse.





Une princesse est retenue par une malédiction dans un lieu secret. On sait qu'on s'en approche quand on trouve des diamants dans l'herbe. Mais tous les princes qui ont tenté de la délivrer ont disparu sans laisser de trace...

PISTES DE LECTURE

Nous proposons le début d'un conte de Grimm qui utilise le méfait (transformation des enfants) et la malédiction.

Les sept corbeaux

Un homme avait sept fils et pas de fille, à son grand désespoir. Sa femme enfin lui en donna une. Leur joie fut grande, mais l'enfant était fort petite et on résolut de l'ondoyer à cause de sa faiblesse.

Le père envoya en hâte un de ses garçons chercher de l'eau à la source ; les autres six coururent derrière lui, et comme ils se disputaient à qui remplirait la cruche, celle-ci tomba à l'eau. Tout

interdits et n'osant pas rentrer, ils demeuraient là. Comme ils ne revenaient toujours pas le père s'impatienta et dit :

- Les coquins doivent jouer à un jeu quelconque qui les retient et leur fait oublier ma commission.

Il craignait de voir sa fille trépasser sans être ondoyée et s'écria dans sa colère :

- Je voudrais qu'ils fussent tous les sept transformés en corbeaux !

A peine eut-il prononcé ces mots qu'il entendit un battement d'ailes au-dessus de sa tête et aperçut sept corbeaux tout noirs qui avançaient.

ECRITURE

1 - Mettre en dialogues la scène de la fontaine avec la transformation des enfants en corbeaux.

- Il s'agit de dialogues de théâtre. Il faut donc indiquer en premier le nom du personnage qui parle, suivi de sa réplique. On peut ajouter entre parenthèses quelques indications de scène qui serviront ensuite lors de la mise en jeu.

- Il n'est pas nécessaire de faire parler les sept frères mais seulement deux ou trois.

2 - Quelques variantes autour de *La princesse des diamants*.

- Imaginer une scène expliquant l'origine de la malédiction qui frappe la princesse.

Pourquoi est-elle frappée d'immobilité ? A-t-elle désobéi à un interdit ? Lequel ?

- Imaginer une autre malédiction que d'être statufiée. Elle aurait pu être transformée ou enfermée dans un flacon comme certains génies.

- Imaginer d'autres transformations pour les prétendants qui échouent dans leur mission. Attention, il faut que leur nouvelle forme permette la chute finale !

MISE EN JEU

Nos propositions aborderont toujours deux types de mise en jeu selon que vos choix iront vers le théâtre d'ombre ou vers le jeu théâtral.

1 - Ombres : pour les variantes du conte de Michel Ocelot, on peut s'inspirer des silhouettes de ses personnages et en rajouter d'autres selon les idées trouvées par les enfants. Peut-être auront-ils envie de les dessiner selon leur inspiration. Ne pas oublier de les représenter de profil avec un tracé plus proche de la caricature que du dessin réaliste. Les essayer sur l'écran pour tester l'effet produit.

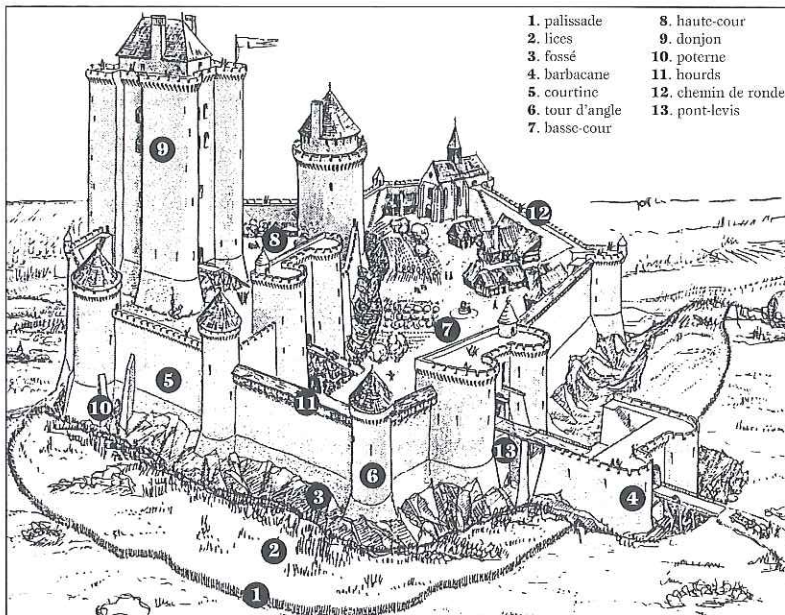
2 - Jeux théâtraux : les mêmes scènes peuvent être jouées corporellement par les enfants. Il suffit de trouver quelques astuces de mise en scène pour les apparitions/disparitions ou pour les transformations. N'oublions pas que la convention théâtrale laisse beaucoup de libertés.

- *Les statues* : les enfants sont répartis dans l'espace par groupes de deux face à face. L'un est sculpteur, l'autre est sculpté ; il ne fait aucun mouvement volontaire mais se laisse guider. L'exercice terminé, on inverse les rôles.

- *Le marionnettiste et sa marionnette* : c'est une variante de l'exercice précédent. L'un est en surplomb (sur une chaise ou un banc) et fait mine de manipuler une marionnette par des fils imaginaires. On inverse les rôles ensuite.

3 - LA SORCIERE

DOCUMENTATION Le château fort au Moyen-Âge



Pour venir à bout de la résistance du château fort, les assiégeants utilisent les premières «bouches à feu»



- Pourquoi des châteaux forts ?

Dans les premiers siècles du Moyen-Âge, l'autorité du roi était presque nulle. Les guerres étaient fréquentes et pour se protéger des envahisseurs, les seigneurs aux XII^e et XIII^e siècles font construire - de préférence sur des hauteurs - de véritables forteresses. Tout autour, des campagnes naissent et des villages s'établissent.

Au début il s'agissait de simples tours essentiellement construites en bois. Puis sont apparus des murs d'enceinte, des tours d'angles, des fossés, des ponts-levis, des créneaux, des meurtrières, des mâchicoulis...

- Les armes de l'époque

Dans les premiers temps, les armes de défense des occupants du château étaient assez rudimentaires : les pierres, la poix, le plomb fondu, l'huile bouillante, les flèches.

Les assaillants disposaient de béliers pour enfoncer l'entrée, d'échelles, d'arcs (avec une portée de 200 mètres) et d'arbalètes plus précises.

Les premières armes à feu, au XIV^e siècle, ne sont pas beaucoup plus puissantes mais le projectile lancé perce les armures. Au XV^e siècle, l'artillerie devient plus efficace et le tir est plus précis. Les artilleurs peuvent envoyer des projectiles enflammés au cœur même du château.



Vers 1450, un chevalier a revêtu son armure pour se rendre au combat.



Le Moyen-Age.
Personne n'est
jamais parvenu à
pénétrer dans le
château de la sor-
cière, qui réduit
en bouillie tous
les puissants
princes qui tentent
l'assaut. Un gar-
çon, perché dans
un arbre, observe
et déclare qu'il va
entrer et gagner la
princesse. Tout le
monde rit de lui.

ANALYSE DU CONTE

La mission du héros est définie par la déclaration du roi : pénétrer dans le château de la sorcière en échange de la main de sa fille. L'action ne progresse pas par les coups d'éclats du héros mais

par les tentatives violentes et infructueuses des prétendants. L'épilogue est un coup de théâtre par rapport à la récompense promise.

PISTES DE LECTURE

Il existe de nombreux textes sur la thématique de la sorcière. On peut citer entre autres *Contes de la rue Broca* de Pierre Gripari (Grasset), *Amandine Malabul Sorcière maladroite* de Jill

Murphy (Gallimard), *Sacrées sorcières* de Roald Dahl (Gallimard)...

On peut utiliser également cette chanson traditionnelle du Canada, *Le bouillon des sorcières* :

1 - Les sorcières se rassemblent pour
danser la sarabande elles tournent,
tournent en rond tout autour du chau-
dronbon bouillon, bon bouillon...

2 - L'une y jette la sonnette d'un ser-
pent grichou, grichette l'autre queues
de trois lézards par malheur levés trop
tard bon bouillon, bon bouillon...

3 - Souris grises tout entières accom-
pagnent vers de terre œil de chat,
dents de rongeurs seront bien à la cha-
leur bon bouillon, bon bouillon...

ECRITURE

En s'inspirant d'Amandine Malabul, on peut imaginer les épreuves du diplôme de fin d'études de sorcellerie : savoir pilo-ter un balai, apprendre à jeter des sorts, savoir préparer des potions magiques...

On peut écrire la scène de préparation du bon bouillon à partir de la chanson.

Variantes autour du conte

- On peut imaginer un autre moyen pour le héros d'entrer dans le château : il peut se faire passer pour un troubadour, un jongleur, un comédien...

- On peut imaginer un autre épilogue où la sorcière deviendrait amie et protectrice du village...

MISE EN JEU

1 - Ombres :

- Demander à chaque enfant de dessiner sa sorcière (ou son sorcier !) avec son objet maféfiq favori et d'imaginer sa manière d'avancer, sa voix, son mode d'apparition sur l'écran. On peut ainsi procéder à une sorte de défilé de mode avec élection de "Miss sorcière".

2 - Jeux théâtraux :

- On peut procéder à la même recherche individuelle et corporelle sur le personnage très fort de la sorcière.

- Ou collectivement :

. En deux files, face à face. La première file présente toutes sortes de grimaces, la seconde observe. Dans un premier temps, elle imite en miroir, dans un second temps, elle surenchérit. Imaginer des tests d'entrée à l'Académie Supérieure de Sorcellerie.

. Travail de chœur parlé sur une manière collective de dire ou de jouer *Le bouillon des sorcières*. On peut trouver une rythmique commune entrecoupée de passages individuels. On peut chercher une mélodie qui conviendrait à des vers de six pieds.

4 - LE MANTEAU DE LA VIEILLE DAME

DOCUMENTATION Le Japon à l'époque Edo

L'histoire du Japon se divise en quatre périodes importantes :

- La période de HEIAN de 790 à 1185,
- La période de KAMAKURA de 1185 à 1333,
- La période de MUROMACHI et MOMOYAMA de 1333 à 1600,
- La période d'EDO de 1600 à 1868.

Le conte de Michel Ocelot se situe donc dans la dernière et fait référence aux estampes du peintre Hokusai.

Les maisons

Elles ne sont pas très grandes. Les pièces ont plusieurs fonctions et les paravents en osier ou en bambou laqué sont très utilisés car ils se déplacent ou s'enlèvent facilement et permettent toutes sortes d'aménagements. La pièce la plus agréable possède une alcôve surélevée, le *tokonoma*. Au sol, on dispose des *tatami*, sortes de nattes de paille tressée.

L'insécurité

La violence se développe, les vols sont nombreux. Les habitants organisent eux-mêmes la protection de leur quartier et montent la garde dès la tombée de la nuit. Des veilleurs sillonnent les rues en frappant l'un contre l'autre des bâtons de bois et donnent l'alarme quand c'est nécessaire.

Les samouraïs

Ce sont d'excellents combattants qui s'entraînent pendant de longues années au maniement du sabre et de l'arc. Ils portent des vêtements amples et légers et sont protégés par une armure en écailles de métal réunies par des cordelettes de soie.

Les arts martiaux

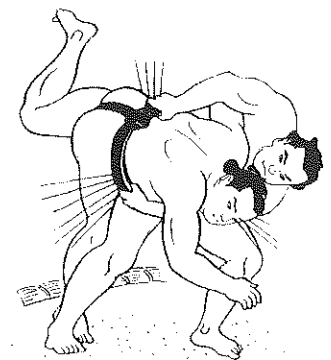
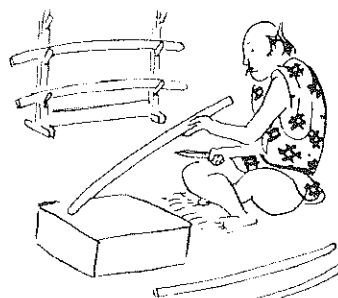
Les plus connus sont le *kendo* (avec un sabre), le *sumo*, le *judo*, le *karaté*.

Les spectacles

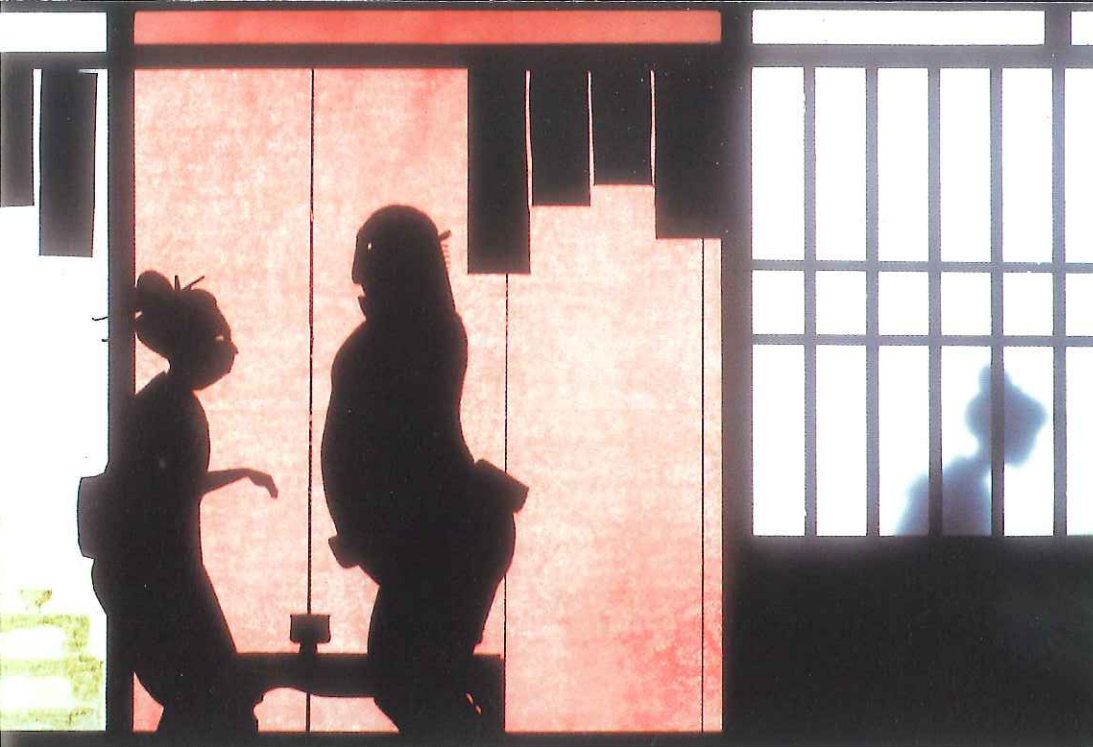
On peut citer principalement le *Théâtre Nô* (avec un personnage principal souvent masqué), le *Bunraku* (avec de grandes marionnettes) et le *kabuki* (qui racontait l'histoire du Japon).

La religion

Le *Bouddhisme* s'est répandu au VI^e siècle. Au fur et à mesure de son expansion, les Japonais ont construit de nouveaux temples dotés de pagodes. Les *bonzes* en sont les prêtres.



Un lutteur de *sumo* peut mesurer près de deux mètres et peser plus de 100 kg.



Le Japon
d'Hokusai.
Une vieille dame,
adorable et férue
de poésie, rentre
chez elle la nuit.
Un malfaiteur la
suit, pour lui voler
son manteau.
Mais la vieille
dame a quelques
ressources et
l'homme va passer
une nuit qu'il
n'oubliera jamais.

ANALYSE DU CONTE

Dans ce conte, le héros est un héros négatif, un jeune malfaiteur, fort et peu intelligent. L'objet de convoitise est un manteau d'une grande valeur. Le pouvoir magique présent dans la plupart des contes est symbolisé par la force exceptionnelle de la

vieille dame.

L'action progresse par la série de détours imposés qui constituent une sorte de parcours initiatique du jeune homme. Celui-ci, contraint et forcé va découvrir des paysages et des poèmes et à la fin de la nuit recevra en remerciement... le manteau !

LECTURE

Nous proposons le début des dialogues tels qu'ils sont écrits et utilisés dans le film par l'auteur :

Elle. Merci encore.

X. C'est moi qui vous remercie de m'avoir montré ce manteau et m'avoir raconté son histoire.

Elle. J'ai été si heureuse de vous le montrer et de me souvenir.

X. Quelle beauté ! Vous portez une fortune sur les épaules !

Elle. Oui ! C'est ridicule pour une vieille femme comme moi !

X. Certes pas ! Il vous va si bien !

Elle. En tout cas, il fait nuit et personne ne le verra !

X. Rentrez sans encombre !

Elle. Au revoir chère amie !

X. Bonne nuit chère madame Oïko.

Lui. Bonsoir grand-mère. Où allez-vous comme ça ?

Elle. Oh chez moi, au coin de Nishihomia et de la troisième rue.

On peut lire ce passage en mettant l'accent sur des recherches de voix.

ECRITURE

1 - Un premier exercice, assez simple pourrait consister à compléter ces dialogues en ajoutant des indications de scène sur les lieux et sur la présence cachée du voleur qui écoute la conversation.

2 - Dans le récit du film, l'auteur procède à une ellipse sur l'histoire du manteau. On peut donc imaginer cette histoire et écri-

re ainsi dans quelles circonstances il a été confectionné ou donné. Qu'est-ce qui en fait sa grande valeur ? Est-ce une valeur marchande, symbolique ou magique ?

3 - Imaginer un petit film d'action où interviendrait un samouraï pour défendre une vieille dame en danger.

MISE EN JEU

1 - Ombres : La première scène telle qu'elle est transcrite dans les dialogues est intéressante puisque, précisément, l'auteur ne donne aucune indication (didascalie) et permet d'aborder un problème technique. Selon les choix que l'on fait, la réalisation en ombres sera différente :

- la scène est vue de l'extérieur (choix du réalisateur). Le décor montre la façade de la maison, les deux femmes et les éléments de mobilier sont présentés de manière floue (l'ombre de l'ombre !). Le voleur, lui, étant dans la rue apparaît nettement.

- la scène est vue de l'intérieur ; les deux dames et le mobi-

lier apparaissent nettement.

Par une fenêtre on aperçoit l'ombre floue du voleur.

Le flou peut être obtenu en éloignant les silhouettes de l'écran.

2 - Jeux théâtraux :

Individuellement ou collectivement, la recherche peut porter sur les anti-héros, l'univers des damnés de la terre, les marginaux, les misérables ou mal-aimés, ceux qui attirent par leur cruauté et ceux qui souvent repoussent par leurs manques en tous genres.

On peut rechercher des situations où une chance leur est offerte et leur permet un parcours évolutif ou initiatique.

5 - LA REINE CRUELLE

DOCUMENTATION

Le futur à l'aube du troisième millénaire

Le cinéma de science-fiction et les jeux vidéos nous donnent une représentation d'un futur très particulier, celui de la fiction.

Le futur en usage dans le monde moderne et tel que peuvent le comprendre les enfants est surtout celui des robots et des missions dans l'espace. Moins magique mais tout de même surprenant par les prouesses techniques.

Les robots

Les robots ne sont donc pas des surhommes de métal mais seulement des machines auxquelles un ordinateur fait exécuter un travail précis. Ils sont surtout utilisés dans les usines mais également depuis quelques années en médecine pour pratiquer des interventions chirurgicales. Citons quelques robots :

- Le robot plongeur relié par un câble à un bateau et qui peut exécuter des travaux sous-marins près d'oléoducs ou de plates-formes pétrolières.

- La main artificielle commandée par un microprocesseur qui bouge grâce aux muscles du bras.

- Aibo, le chien robot inventé très récemment par les Japonais. Il est équipé de capteurs et d'un moteur. Il peut voir, entendre, sentir et bouger grâce à 18 articulations. On nous dit qu'il est équipé de quatre instincts, et qu'il peut exprimer 6 émotions (joie, tristesse, colère, surprise, peur et mécontentement).

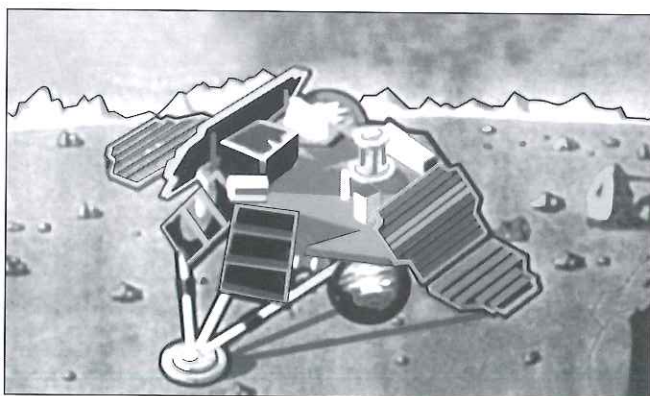
Les missions dans l'espace

On peut citer naturellement les *satellites*, engins automatisés qui collectent des données scientifiques, transmettent des informations, servent de relais...

Les *navettes* effectuent des missions dans l'espace, lancent des satellites, les réparent grâce à des bras articulés.

Les *sondes spatiales*, robots qui explorent les planètes du système solaire, analysent le sol, la composition de l'air, le climat... En 1997, Mars Pathfinder et son robot Sojourner, surnommé Rocky, ont collecté des échantillons de roches et exploré l'environnement martien. En 1999, c'est Mars Polar Lander, expédié par les Américains sur la planète rouge.

En projet pour 2005 un autre robot : Sample Return que la France et les Etats-Unis doivent envoyer sur Mars.





Science-fiction.
Une reine cruelle
tue ses prétendants grâce à son
« mégaradar » et
son rayon de la
mort. Un simple
montreur de
« fabulo » (petit
animal qui siffle à
merveille) veut se
mesurer à elle et
l'épouser.

ANALYSE DU CONTE

On retrouve dans ce conte, transposé dans un univers de science-fiction, les ingrédients habituels du conte merveilleux. La mission est claire : se cacher et ne pas être détecté par le Mégaradar jusqu'au coucher du soleil pour pouvoir épouser la

reine. Les pouvoirs magiques sont ceux du Mégaradar et de l'appareil chargé de la désintégration. L'action consiste surtout à découvrir les trois cachettes des prétendants jusqu'à la révélation de l'astuce du héros.

PISTES DE LECTURE

Divers contes abordent ce thème de la princesse cruelle qui tue ses prétendants s'ils ne réussissent pas les épreuves imposées. Citons *Le compagnon* raconté par Abbi Patrix dans *Paroles de conteurs* aux Editions Syros (1995).

En Norvège, un garçon entrevoit dans un rêve une belle jeune fille. Il part à sa recherche, marche, marche...

Arrivé près de son but la belle lui déclare :

"Pour me gagner, il y a trois épreuves. Si tu les rates, ta tête ira rejoindre celles des garçons qui sont venus avant toi. Regarde par la fenêtre !"

Par la fenêtre, on pouvait voir un enclos fait de piques. Sur chaque pique, la tête d'un garçon. Quatre-vingt-dix-neuf têtes. Il se tirera d'affaire grâce à l'aide d'un mystérieux compagnon.

ECRITURE

1 - Imaginer trois épreuves proposées par la jeune fille du *Compagnon* et écrire les dialogues pour les mettre en jeu.

2 - Imaginer pour cette même histoire la raison qui pousse la jeune fille à tuer ses prétendants (dans le conte, elle est ensor-

celée par un troll, lutin des légendes scandinaves).

3 - Imaginer pour le héros de *La reine cruelle* une autre manière de passer inaperçu. Il peut être aidé par quelqu'un à qui il a rendu service ou posséder un objet magique.

MISE EN JEU

1 - Ombres :

Réaliser en ombres l'une des trois propositions précédentes pour laquelle les dialogues seront rédigés. Travailler, en plus des silhouettes, les voix ou l'ambiance sonore. Comment peut-on par des sonorités évoquer un univers de science-fiction ?

2 - Jeux théâtraux :

- On peut aborder le thème du visible/invisible par groupes de

deux. L'un est invisible, l'autre est censé ne pas voir. Comment traduire la non perception dans le jeu ? Imaginer les facéties de celui ou de celle qui est invisible.

- A propos du conte de Michel Ocelot on peut aborder la représentation des thèmes de l'espace et par exemple la marche en apesanteur, travail corporel qui nécessite un grand contrôle des gestes.

6 - PRINCE ET PRINCESSE

DOCUMENTATION

Les costumes de princes et princesses à travers les siècles

Pour les reconstitutions récentes on peut s'inspirer de photographies ou d'habits réels, mais pour celles qui sont antérieures au XIII^e siècle les illustrations sont réalisées à partir des œuvres d'art (tableaux, tapisseries, sculptures...).

Une chronologie à travers les siècles reste approximative car les œuvres d'art sont parfois fantaisistes.

Mais le choix des vêtements, quels que soient les époques et les continents ne s'est jamais fait au hasard et l'on reconnaît facilement le costume d'un roi, d'un prêtre, d'un paysan ou d'un soldat.

Les princes ou les princesses des contes ne sont souvent référencés ni dans le temps, ni dans les lieux (Autrefois, dans un lointain pays, vivait...) ce qui laisse une totale liberté pour l'élaboration de leurs costumes ; il suffit d'y retrouver élégance, richesse, majesté...

Voici donc, à titre d'inspiration quelques références à travers trois époques différentes :

Au XVe siècle

- Robes décolletées à taille haute.
- Pourpoints de soie, courts collants, chaussures pointues.

Au XVI^e siècle

- Double collerette, robe très longue.
- Fraise, cape à col montant, pantalons bouffants.

Au XVII^e siècle

- Fraise, chapeau à bonnet.
- Pourpoint avec col de dentelle.





Dans un parc romantique, un prince romantique supplie une princesse romantique de lui accorder un baiser.

Elle y consent, avec bien des scrupules. Le romantisme y résistera-t-il ?

ANALYSE DU CONTE

Ce conte est très différent des autres. Pas de mission du héros ! Pas de héros d'ailleurs au sens habituel mais deux protagonistes qui subissent l'action au hasard des transformations.

Leur effort portera sur la manière de s'embrasser avec des formes, des tailles et postures peu courantes et... l'envie de retrouver leur forme initiale.

PISTES DE LECTURE

Beaucoup de contes utilisent la transformation, c'est une des composantes de base qu'on a rencontré déjà dans *La princesse des diamants*.

Nous proposons un extrait d'un grand classique, *Le chat botté* de Charles Perrault, :

L'ogre reçut le chat aussi civilement que le peut un ogre et le fit reposer. " On m'a assuré, dit le chat, que vous aviez le don de vous changer en toutes sortes d'animaux ; que vous pouviez, par exemple, vous transformer en lion, en éléphant. - Cela est vrai, répondit l'ogre brusquement, et pour vous le montrer, vous m'allez voir devenir lion." Le chat fut si effrayé de voir un lion

devant lui qu'il gagna aussitôt les gouttières, non sans peine et sans péril, à cause de ses bottes qui ne valaient rien pour marcher sur les tuiles.

Quelques temps après, le chat, ayant vu que l'ogre avait quitté sa première forme, descendit, et avoua qu'il avait eu bien peur. "On m'a assuré encore, dit le chat, mais je ne saurais le croire, que vous aviez aussi le pouvoir de prendre la forme des plus petits animaux ; par exemple, de vous changer en un rat, en une souris : je vous avoue que je tiens cela tout à fait impossible. - Impossible ? reprit l'ogre ; vous allez voir " et en même temps il se changea en une souris, qui se mit à courir sur le plancher. Le chat ne l'eut pas plus tôt aperçue, qu'il se jeta dessus, et la mangea.

ECRITURE

1 - Ecrire les dialogues de ce passage du *Chat botté* en supprimant tous les éléments narratifs et en ne conservant que les dialogues utiles pour une mise en jeu en théâtre d'ombres.

2 - Imaginer pour *Prince et princesse* que la transformation ne se produise que pour un seul personnage (à la suite d'une malédic-

tion, d'un mauvais sort, d'un breuvage magique...). Que pourrait faire l'autre pour l'aider à retrouver sa forme première ?

3 - Imaginer une autre fin ou un prolongement à ce conte.

Un dernier baiser pourrait peut-être redonner à chacun sa forme et son identité premières !

MISE EN JEU

1 - Ombres :

Quels que soient les choix d'histoires, ces contes de transformations posent un problème technique qu'il faut résoudre. Il faut donc trouver une astuce pour représenter le passage d'une forme à une autre. A vous d'essayer et de choisir. Nous pouvons vous faire des suggestions mais c'est sur l'écran et à contre-jour que vous pourrez juger de l'effet produit :

- on peut simultanément faire disparaître une forme et en faire apparaître une autre,

- on peut utiliser des formes intermédiaires qui traduiront le passage progressif,

- on peut éloigner une silhouette de l'écran, provoquer un flou

et en faire apparaître une autre...

La convention théâtrale fera le reste !

2 - Jeux théâtraux :

- Collectivement, avant d'aborder le travail sur les formes animales, on peut travailler sur les matières : demander lors de déplacements dans l'espace de se sentir dur et solide comme de l'acier, cassant et fragile comme du verre, caoutchouteux, liquide, collant...

- Viendra ensuite le travail sur diverses formes animales, leur représentation par le corps et les attitudes en essayant de dégager la particularité de tel ou tel animal : la trompe de l'éléphant, le cou de la girafe, la tête de la tortue, le déplacement ondoyant du poisson...

BIBLIOGRAPHIE

Théâtre d'ombres :

Renis Bordat, Francis Boucrot, *Les théâtres d'ombres*, L'Arche.
Sous la direction de Stathis Damianakos, *Théâtres d'ombres*, Institut International de la marionnette, Paris.
Georgios Limbos, *Théâtres d'ombres*, Fleurus Idées.
Le théâtre d'ombres, BT N° 198.

Œuvres ou thèmes :

La vie privée des hommes, *Au temps des Anciens Egyptiens*, Hachette.
La vie privée des hommes, *Les Egyptiens au temps de Ramsès II*, Hachette.
David Macaulay, *Naissance d'un château fort*, Deux coqs d'or.
La vie privée des hommes, *A l'abri des châteaux du Moyen Age*, Hachette.
Andrew Haslam et Clare Doran, *Le Japon*, Rouge et or.
Michel et Geneviève Huriet, Kazuo Hozumi, *Une grande cité de l'ancien Japon Edo*, Albin Michel Jeunesse.
Mary Henson, *Le monde étonnant des robots*, Nathan.
J.K. Rowling et Ivor Guild, *Tout savoir sur les robots*, Hachette.
L'aventure du costume, Casterman.

Contes :

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Le Seuil.
Sigmund Freud, *Psychanalyse des contes de fées*, Lafont.

Expression orale, jeu dramatique, théâtre :

An-Claude Landier, Gisèle Barret, *Expression dramatique Théâtre*, Hatier pédagogie 1991- 1999.
An-Claude Landier, Roland Ley, *Lire dire jouer*, Hatier CE2 et CM1 1996, 1997.

